

ADVARSEL OM EPILEPSI

Læs venligst følgende, før du spiller spillet eller lader dine børn spille det.

Nogle mennesker er disponerede for epileptiske anfald eller tab af bevidsthed, når de udsættes for visse former for blinkende lys eller lysmønstre i dagligdagen. De kan risikere at opleve anfald, når de ser på fjernsynsbilleder eller spiller visse spil. Det kan endda ske, selvom personen ikke tidligere har oplevet epilepsianfald. Hvis du eller nogen i din familie nogensinde har haft epilepsirelaterede symptomer (anfald eller bevidsthedstab) efter at have været udsat for blinkende lys, bør I konsultere en læge, før I spiller.

Vi anbefaler, at forældre overvåger deres børns brug af spil. Hvis du eller dit barn oplever et eller flere af følgende symptomer – svimmelhed, synsforstyrrelser, ryk i øjne eller muskler, tab af bevidsthed, desorientering eller ufrivillige bevægelser og krampes – mens I spiller et spil, bør I stoppe ØJEBLIKKELT og søge lægehjælp.

FORHOLDSREGLER UNDER BRUG

- * Undgå at sidde for tæt på skærmen. Sid et godt stykke væk – så langt væk, som muligt.
- * Spil helst spillet på en lille skærm.
- * Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har fået nok søvn.
- * Sørg for, at rummet, du sidder i, er ordentligt oplyst.
- * Hvil dig mindst 10 til 15 minutter per time, mens du spiller et spil.

INDHOLD

INSTALLATION AF SPILLET.....	2	SKIRMISH-SPIL	14
SÅDAN STARTER DU SPILLET..	2	COMMANDER'S CHALLENGE (KOMMANDØRUDFORDRING) ..	15
KOMMANDOOVERSIGT	3	YURIKO OMEGA.....	15
ALLE KRIGE HANDLER OM BEDRAG.....	5	ENHEDER	16
FRAKTIONER.....	5	DE ALLIEREDE.....	16
SÅDAN SPILLER DU SPILLET ..	5	SOVJET (SOVIETS).....	20
TRÆNING.....	6	DEN STIGENDE SOLS RIGE	25
KAMPAGNE (CAMPAIGN)	6	TIPS TIL BEDRE YDELSE	29
SPILSKÆRMEN	6	PROBLEMER MED AT KØRE SPILLET.....	29
GRUNDLÆGGENDE SPIL.....	8	GENERELLE TIPS TIL PROBLEMLØSNING.....	29
TAKTIKKER FOR ØVEDE SPILLERE	12	PROBLEMER MED INTERNET OG YDELSE.....	29
TOPHEMMELIGE PROTOKOLLER.....	13	KUNDESUPPORT.....	29
SUPERVÅBEN OG ULTIMATIVE VÅBEN	14	COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING (PC)	31



WWW.REDALERT3.COM

INSTALLATION AF SPILLET

Bemærk: Gå til electronicarts.co.uk for at få information om systemkrav.

Installation på en pc (EA Store™-brugere):

Bemærk: Hvis du vil have mere information om, hvordan du køber direkte downloads fra EA, skal du besøge www.eastore.ea.com og klikke MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Når spillet er blevet hentet af din EA Download Manager, skal du klikke på installations-ikonet, der kommer frem, og følge instruktionerne på skærmen.

Bemærk: Hvis du allerede har købt en titel og vil installere den på en anden pc, skal du først hente og installere en EA Download Manager på den anden pc. Start derefter applikationen, og log ind med din EA-konto. Vælg den ønskede titel fra listen, der kommer frem, og klik på startknappen for at begynde download af spillet.

Installation (fra tredjeparts-forhandlere online):

Vær venlig at kontakte den digitale forhandler, som du har købt spillet fra, for at få vejledning i, hvordan du installerer eller downloader og installerer endnu en kopi af titlen.

SÅDAN STARTER DU SPILLET

For at starte spillet:

Spil er på Windows Vista™ placeret i menuen Start > Spil. På tidligere versioner af Windows™ findes de i menuen Start > Programmer (eller Alle programmer). (Brugere af EA Store skal have EA Download Manager kørende).

Bemærk: I den klassiske visning af startmenuen i Windows Vista vil spil kunne findes under Start > Programmer > Spil > Spilcenter.

INTERNETFORBINDELSE, PERIODISK ONLINE-AUTORISATION OG ACCEPT AF SLUTBRUGERAFTALE PÅKRÆVET FOR AT SPILLE

KOMMANDOOVERSIGT

Lær de følgende kommandoer, så du kan føre dine hære til sejr! Klik på fanen Genvejstaster i menuen Indstillinger for at tilpasse din styring.

SPILLET

GENERELT OM STYRING

Rul med kameraet	Piletasterne
Rul hurtigt	Højreklik og træk med musen
Rotér kamera til venstre/højre	Numerisk tastatur 4/6 eller træk ved at klikke på musehjulet og holde det nede
Zoom kamera ind/ud	Numerisk tastatur 8/2 eller rul med musehjulet
Nulstil kamera	Numerisk tastatur 5 eller dobbeltklik på musehjulet
Gå til base	H
Opret gruppe	CTRL + taltast
Gå til gruppe	Dobbelttryk på taltast
Menuen Pause/Missionsmål (Objectives)	ESC
Gå til radaralarm	Mellemrum
Navigationspunkter	Alt
Salgsmenu	Z
Reparationsmenu	C
Produktionsbygninger (Production Structure)	E
Støttebygninger (Support Structure)	R
Infanteri (Infantry)	T
Køretøjer (Vehicle)	Y
Luftfartøjer (Aircraft)	U
Flåde (Navy)	I
Skift til næste undergruppe af enheder	Tab
Skift til forrige undergruppe af enheder	Shift + Tab
Planlægningsmenu	Ctrl-Z

KOMMANDOOVERSIGT

Vælg enhed/bygning/åbn menu	Venstreklik på en enhed eller klik og træk en kasse rundt omkring en gruppe enheder.
Vælg hele hæren	Q
Vælg enhedstype på skærmen	W eller dobbeltklik på enheden
Vælg enhedstype i brugerfladen	Dobbeltklik på W
Tilføj enkeltenheder til valgte	Shift-klik
Skift mellem mineralsøgere (Ore Collectors)	N
Fravælg enkeltenheder	Shift-klik på slagmarken eller højreklik i valgvinduet.

ENHEDSKOMMANDOER

Flyt enheder	Højreklik på destination
Angrebsmanøvre	A , højreklik på destination
Tilbagetrækning	D , højreklik
Formationsmanøvre	Klik på venstre og højre museknap og træk for at stille formation.
Gennemtving manøvre	G
Gennemtving angreb	Ctrl-højreklik
Spredning	X
Brug enheds specialevne	F
Stop enheder	S
Kampstilling: Aggressiv	Alt-A
Kampstilling: Bevogt	Alt-S
Kampstilling: Hold stand	Alt-D
Kampstilling: Indstil skydning	Alt-G

ØVRIGE KOMMANDOER

Angiv samlingspunkt	Vælg en bygning og højreklik
Sæt kamerabogmærke	Ctrl-J, K, L, ;
Skift mellem kamerabogmærker	J, K, L, ;
Vis/Skjul HUD	End
Åbn menuen Save	Shift-S
Åbn menuen Load	Shift-L
Tag billede	F12

ALLE KRIGE HANDLER OM BEDRAG.

De allieredes overvældende sejr ved Leningrad har ført til afslutningen på større militære operationer i Europa og Asien. Krigen er ovre ... Men problemerne er kun lige begyndt at hobe sig op.

Nu forsøger både vinderne og taberne i al hemmelighed at udnytte den nye verdensorden. De allierede styrker kæmper efter et hårdt erobringstogt for at sikre Japan mod forræderiske fjender og får assistance af en ambitiøs tidligere modstander. En ulovlig allieret operation dybt inde på russisk territorium er ved at give en voldelig lærestreg i form af et forestående angreb fra Sovjet. De knuste kejserlige hære forsøger at bekæmpe en ny trussel mod deres land med «hjælp» fra deres uvidende vestlige erobrere. Og i et skjult laboratorium omdanner Kejserrigets forskere en ung og skræmt skolepige til noget, alle vil frygte.

Efterhånden som disse nye konflikter blusser op rundt omkring på kloden, bliver én ting hurtigt meget klar: Krigen er langt fra overstået. Den har blot ændret sig.

FRAKTIONER

DE ALLIEREDE (ALLIES)

En koalition af vestlige lande, der er knyttet sammen i forsvaret af verdens frie folk. De allierede lærer hurtigt, at sejr ikke er ensbetydende med fred, og nogle af deres egne medlemsstater hjælper ikke just på situationen.

SOVJET (SOVIETS)

Et totalitært regime, der er ved at samle stumperne op efter nederlaget til de allierede styrker. Selv i denne stund står de klar til at sende hære af dårligt trænedes værnepligtige i kamp for at skabe en global kommunistisk stat.

DEN STIGENDE SOLS RIGE (EMPIRE OF THE RISING SUN)

Et oldgammelt land med faste traditioner og futuristisk teknologi. Deres mislykkede forsøg på at indtage verden har efterladt dem som en besat – men dermed ikke mindre stolt – nation af selvopofrende krigere, der blot venter på chancen for at redde deres ære.

SÅDAN SPILLER DU SPILLET

En situation, der er så sprængfarlig, kræver en kommandør, der kan holde hovedet koldt, når kuglerne begynder at flyve omkring det. Det er op til dig at styre ressourcer, producere og udruste dine hære samt udføre de missioner, du modtager fra dine overordnede.

Men husk: De udfordringer, du står overfor, er større end nogensinde før, og denne gang har du ingen til at hjælpe dig. Du er helt på egen hånd.

Bemærk: Du skal gennemføre den første Sovjet-mission for at låse op for De allieredes og Den stigende sols riges kampagner.

SVÆRHEDSGRAD

Let (Easy)	Nem træning for begynderne.
Medium	Standard for de fleste spillere.
Svær (Hard)	Ekstra smerte og modstand for de spillere, der virkelig vil udfordres.
Brutal (Kun i Skirmish-spil)	Fjenden laver ingen fejltrin, udviser ingen frygt og har bedre ressourcer.

TRÆNING

Lær alle aspekter ved spillet at kende, lige fra grundlæggende til avanceret styring, via en udførlig træningsdel.

KAMPAGNE (CAMPAIGN)

Vælg den fraktion, du vil kæmpe for, og påbegynd din lange og blodige sejrsmarch! Sovjet-kampagnen anbefales som udgangspunkt.

SPILSKÆRMEN



1	Kampvindue
2	Minikort
3	Trusselsindikator
4	Ressourcer/Folkene bag spillet
5	Antal kommandopunkter

6	Faner til produktion af enheder og bygninger
7	Valgt enhed/sekundær evne
8	Kommandomenu
9	Menu for tophemmelige protokoller
10	Navigationspunktmarkør

KAMPVINDUE

Her kan du købe og opføre bygninger, flytte dine enheder rundt og beordre dem til at angribe, bruge specialeverne og meget andet. Du kan kun se en del af banens kort i kampvinduet.

Bemærk: Under kampagnemissioner dukker der løbende pejlemærker op på skærmen, som fører dig hen til dine mål.

★ Du kan rulle rundt i kampvinduet med piletasterne.

KRIGSTÅGE

Hver enhed har et begrænset synsfelt. I kampvinduet kan du se det samlede område, dine enheder kan se. Områder uden for din synsrækkevidde bliver kun vist som terræn med eventuelle civile bygninger. Alle fjendens enheder og bygninger vil være skjult. Krigstågen fjernes, når dine enheder vender tilbage til området igen.

MINIKORT

Minikortet befinder sig i skærmens øverste højre hjørne. Det viser ofte fjendtlige troppebevægelser, før du kan se dem i kampvinduet, men visse fjender kan deaktivere din radar og bevæge sig uset rundt.

1	Udforsket terræn
2	Kampvinduetts nuværende rækkevidde
3	Fjendtlig enhed eller bygning
4	Din enhed eller bygning



MISSIONSMÅL (KUN I KAMPAGNE)

Tryk på ESC-tasten for at åbne missionsmenuen og se dine missionsmål. Du skal klare alle hovedmål for at gennemføre en mission. Husk på, at dine missionsmål kan ændre sig i løbet af slagets gang. Det er valgfrit, om du vil gennemføre bonusmål, men de giver dig ekstra ressourcer eller andre belønninger.

Tip: Missionen afsluttes automatisk med sejr, når du har klaret alle mål. Hvis du planlægger at gennemføre bonusmål, skal du gøre det, før du gennemfører det primære slutmål.

SÅDAN GEMMER OG INDLÆSER DU SPIL

Command & Conquer™ Red Alert™ 3: Uprising gemmer automatisk fremskridt og indstillinger i spillet, og overskriver gemte spil uden at bede om bekræftelse. Du kan også gemme singleplayer-spil og kooperative onlinespil manuelt. Spil du har gemt manuelt bliver ikke overskrevet; kun dem, der er gemt automatisk.

Hvis du vil indlæse et tidligere gemt spil eller et Skirmish-spil, skal du trykke på Shift-L og derefter på det gemte spil, du vil fortsætte med. Du kan også indlæse spil i Hovedmenuen. Hvis du bliver slået i kampagnen, kan du gå tilbage til det senest gemte spil ved at vælge Hurtig indlæsning (Quick Load).

Bemærk: Du kan ikke gemme i kommandørudfordring (Commander's Challenge).

GRUNDLÆGGENDE SPIL

Du kan opnå succes ved at bygge en stærk støttebase, styre dine ressourcer klogt og anvende dine styrker taktisk, så de knuser al modstand.

KONSTRUKTION AF BYGNINGER

Du får brug for forskellige bygninger for at udvinde ressourcer, træne soldater, bygge fartøjer og meget andet. Typisk påbegynder du en mission med kun én byggeplads (Construction Yard). Begynd at bygge resten af din base med det samme.

Hvis du vil bygge en bygning, skal du vælge din byggeplads og derefter vælge ikonet for den bygning, du vil bygge, i byggemenuen i skærmens højre side. En udtonet tidstælling vil blive vist over ikonet; efterhånden som tiden falder, bliver de nødvendige ressourcer til at opføre bygningen fratrasket din beholdning. Når tidstælleren er færdig, blinker ikonet, og bygningen er klar til at blive placeret.

Bemærk: Hvis et ikon er gråt, er det enten fordi, du ikke har tilstrækkeligt med ressourcer til at købe det, eller at du ikke har anskaffet de rette teknologier.

- * Sovjet placerer bygninger, der derefter bygges op helt fra grunden.
- * Den stigende sols rige bruger nanokerne-bygninger, som via deres sekundære funktion stiller sig selv op.

Bemærk: Hvis du løber tør for penge under opførelsen af en bygning, bliver arbejdet indstillet, indtil du får flere. Opførelsen fortsætter automatisk, så snart du har penge igen.

TRÆNING AF ENHEDER

Når du opfører bygninger som eksempelvis kaserner (Barracks) eller krigsfabrikker (War Factories), kan du producere kampenheder i dem.

Bemærk: Du skal først bygge en træningslejr (Boot Camp) (De allierede), kaserne (Barracks) (Sovjet) eller en hurtig dojo (Instant Dojo) (Den stigende sols rige), før du kan producere enheder. Vi vælger at bruge begrebet kaserne for alle tre fraktioner i denne manual.

Når du vil træne enheder, kan du enten vælge den relevante bygning eller gå direkte til byggemenuen; tilgængelige enheder vil blive vist med ikoner. Vælg ikonet for den enhed, du ønsker at træne. En tidstæller angiver, hvor lang tid det tager at træne enheden.

Bemærk: Hvis du vil starte en produktionskø, skal du vælge ikonet for de enheder, du vil producere, og klikke gentagne gange på den. Et nummer på ikonet viser, hvor mange enheder der er i produktionskøen.

Når en enhed er færdigproduceret, forlader den bygningen og melder sig til tjeneste.

FORSYN DIN BASE MED ENERGI

Din base kræver en stabil energiforsyning for at være operationsdygtig. I takt med, at du tilføjer flere bygninger til din base, får du også brug for en større energiforsyning. Baser uden tilstrækkelig energi vil miste deres forsvar, og enhedstræning og -produktion vil foregå meget langsomt. Din byggeplads genererer noget energi, men du skal bygge kraftværker (reaktorer (Reactors) for Sovjet; hurtige generatorer (Instant Generators) for Den stigende sols rige) for at skabe mere. Når du har bygget et kraftværk, stiger energimåleren.

- * Kig på energimåleren for at se den samlede mængde energi, der er tilgængelig, og hvor meget du bruger af den.

Bemærk: Sovjet-superreaktoren leverer utroligt meget energi og låser op for et nyt teknologiniveau, men hvis den bliver ødelagt, vil eksplosionen sandsynligvis ødelægge alle enheder og bygninger i området.

RESSOURCER

Produktion af enheder, opførelse af bygninger og forskning i opgraderinger koster alt sammen penge. Når du vælger en genstand eller en handling, der kræver penge, bliver omkostningerne løbende trukket fra din konto, indtil hele beløbet er betalt.

- ★ Du påbegynder et normalt spil med nok penge til at producere de mest grundlæggende enheder og bygninger. Du skal dog tjene flere penge, hvis du vil vinde kampen.
- ★ Hvis du vælger at udføre en handling, der koster penge, og derefter løber tør for penge, bliver handlingen sat på pause, indtil du tjener flere penge.
- ★ Du kan finde en mineralmine og bygge et mineralraffineri (Ore Refinery) i nærheden af den for at tjene flere penge. Der følger en mineralsøger med hvert raffineri, som automatisk finder metal, der bliver omdannet til penge. Jo tættere dit raffineri er på din mineralmine, jo hurtigere indsamler du ressourcer. Et område markeret med grønt angiver den optimale placering.

OPGRADERING AF TEKNOLOGI

Mange enheder kan opgraderes med forskellige former for teknologi, herunder avancerede våben og nye evner. Højere teknologiniveauer låser op for stærkere enheder, men hver fraktion forsker på forskellige måder.

DE ALLIEREDE

De allierede opgraderer alt på en given byggeplads eller i kommandocentralen (Command Hub) med det samme, mens køb af et forsvarsagentur (Defense Bureau) forstærker alle din bases forsvarsværker. Køb større højde (Heightened Clearance) på din byggeplads eller i kommandocentralen for opgradere alle enhedsproducerende bygninger inden for dens byggeradius (og de enheder, de producerer). Køb herefter maksimal højde (Maximum Clearance) for at få adgang til de stærkeste våben. Glem ikke dine udvidelsesbaser ... Du hjælper ikke bygningerne i den anden ende af banen ved at forbedre teknologien på din primære byggeplads.

SOVJET

Russisk pragmatisme handler altid om at finde den nemmeste metode. Det eneste, Sovjet skal gøre for at begynde at opgradere, er at bygge de bygninger, der producerer nyere og bedre teknologier. Tilføjelse af en superreaktor (Super Reactor) giver ikke kun mere energi end standardreaktorerne, men låser også op for dit næste teknologiniveau. Herfra kan du bygge et krigslaboratorium (Battle Lab) for at åbne for dine højeste teknologiniveauer.

DEN STIGENDE SOLS RIGE

Som en mellemting mellem De allieredes og Sovjets metoder forsker Den stigende sols rige i teknologi på bygningsbasis. Enhedsproducerende bygninger bliver opgraderet individuelt, når du har forsket i deres bygningsspecifikke opgraderinger. Det gør det billigere at forbedre en starthær teknologisk, men kræver også lidt mere omtanke i forhold til, hvilke hære der skal forbedres. Adgang til opgraderingerne på højeste niveau kræver, at du først bygger en nanotek-mainframe (Nanotech Mainframe), som bestemt ikke er billig.

SPECIELLE EVNER OG SITUATIONSANGREB

Alle styrker og fartøjer under din kommando har specielle enhedsspecifikke manøvrer, der omfatter alt fra alternative våben, angreb med svækkende effekter eller omdannelse til helt andre enheder.

Enheder har generelt en primær evne og en speciel evne, der enten skal anvendes direkte mod fjender, som har øjeblikkelig effekt, når den aktiveres, eller kræver, at du skifter mellem primære og specielle evner. De fleste specielle evner koster ikke ressourcer, når de bruges (nogle gør dog), men de skal alle køle ned, før de kan bruges igen.

- ★ Hvis du vil bruge en enheds specielle evne, skal du vælge den og trykke på F-tasten eller blot klikke på den i dit enhedsvindue i kampvinduet nederste højre hjørne.

Nogle få enheder kan også automatisk skifte angrebsmetode alt efter situationen eller i forhold til den type fjende, de står overfor. Situationsangreb vises ved, at den normale angrebsmarkør bliver omdannet til et andet symbol.

Bemærk: Hvis du vil have yderligere oplysninger om specielle evner og situationsangreb, kan du læse mere på commandandconquer.com.

REPARATIONER

Når dine bygninger bliver angrebet af fjenden, er det tid til til at få bragt dem i orden igen. Reparationer koster penge, men ikke nær som meget som prisen for at genopføre en helt ødelagt bygning.

Hvis du vil reparere en bygning, skal du vælge den og trykke på **C**-tasten.

SÅDAN KONTROLLERER DU DINE STYRKER

En god kommandør ved, hvornår han skal beordre sine styrker til at angribe, hvornår de skal holde stand, og hvornår de skal foretage et strategisk tilbagetog. En fantastisk kommandør kan uddelegere disse ordre hurtigt og effektivt.

GRUNDLÆGGENDE STYRING AF ENHEDER

Bevægelse

Vælg de enheder, du gerne vil flytte. Rul derefter med markøren i kampvinduet til det sted, du vil flytte dem til, og højreklik der.

Angreb

Vælg dine enheder og sæt derefter markøren over den fjendtlige enhed, du gerne vil angribe. Du vil se markøren blive lavet om til et målikon. Højreklik på målet.

Samlingspunkter

Hvis du vil sætte et samlingspunkt op for alle enheder, der bliver produceret i en specifik bygning, skal du højreklikke der på slagmarken, hvor du gerne vil have enhederne til at samle sig.

Bemærk: Når du har angivet et samlingspunkt, vil dine nytrænede enheder, der forlader kasernen, gå direkte til dette sted.

KAMPSTILLINGER

Du kan vælge kampstillinger for dine enheder for at afgøre, hvordan de skal forholde sig i kamp. Hvis du vil skifte kampstilling, skal du vælge enheden eller gruppen og bruge den relevante tastekommando.

Aggressiv (Aggressive)

Alt-A. Dine enheder bevæger sig fremad, angriber og sætter efter alle fjendtlige enheder eller bygninger, der kommer inden for deres synsfelt.

Bevogt (Guard) (standard)

Alt-S. Dine enheder nærmer sig og angriber fjender, der er inden for deres synsfelt. Når fjenden bliver neutraliseret eller trækker sig tilbage, vender dine enheder tilbage til deres positioner.

Hold stand (Hold Ground)

Alt-D. Dine enheder bliver stående, men skyder mod fjendtlige enheder, der kommer inden for rækkevidde. Nyttig til defensive taktikker eller for artillerienheder.

Indstil skydning (Hold Fire)

Alt-G. Enheder i denne kampstilling besvarer ikke fjendens beskydning eller sætter efter fjendtlige styrker. Nyttig for slørede enheder.

VETERANENHEDER

Dine enheder optjener erfaring i takt med, at de angriber fjendtlige enheder og bygninger. Når en enhed har fået nok erfaring, bliver den forfremmet til veteranenhed. Et specielt ikon i kampvinduet angiver, at der er tale om en veteranenhed. Veteranenheder har bedre egenskaber i kamp.

Veteran

Forårsager mere skade og er mere modstandsdygtig over for fjendens angreb end standardenheder.

Elite

Forårsager mere skade og er mere modstandsdygtig over for fjendens angreb end veteranenheder.

Helt (Heroic)

Forårsager mere skade end eliteenheder, angriber hurtigere, er endnu mere modstandsdygtig over for fjendens angreb og helbreder automatisk sig selv uden for kamp.

TRUSSELSINDIKATOR

Trusselsindikatoren er en måler for, hvor meget kamp du oplever undervejs i spillet. Forøget trusselsniveau vil lade dine overlevende enheder opnå kampveteranstatus hurtigere. Det forøger også den hastighed, hvormed du optjener sikkerhedspoint (Security Points), du kan købe tophemmelige protokoller (Top-Secret Protocols) med. Ulempen ved et højt trusselsniveau er, at du er under hård beskydning fra fjenden.

FORMATIONSMANØVRE

Når du har stablet en fornuftig hær på benen, er det en god idé at organisere dine enheder i formationer. Med funktionen formationsvisning slipper du for at prøve dig frem og kan i stedet organisere dine tropper helt automatisk. Formationer bevæger sig med den langsomste enheds hastighed.

Hvis du vil bruge formationsmanøvre, skal du trykke på venstre og højre museknap og trække på tværs af dine enheder for at ændre deres opsætning. Dine styrker vil nu bevæge sig hen til det valgte sted og stille sig op i den formation, du så i visningen.

Bemærk: Prøv at bruge formationer i kombination med kampstillingen hold stand for at danne en forsvarslinje. Tip: Du kan kombinere en bevægelsesordre med formationsvisningen.

ANGREBSMANØVRE

Når de valgte enheder bliver beordret til at foretage en angrebsmanøvre, vil de holde op med at angribe fjendens enheder eller baseforsvar på vej mod det sted, de er beordret hen til. Dette er en effektiv måde at møde en fjendtlig styrke eller storme en fjendtlig base på.

- ★ Hvis du vil iværksætte en angrebsmanøvre, skal du først vælge enheder, derefter trykke på A-tasten og endelig højreklikke på det område eller den neutrale bygning, du vil sende dem til.

GARNISONERING AF INFANTERI



Mange civile bygninger og visse andre bygninger kan fungere som dækning og forskansede positioner for dit infanteri. Når du garnisonerer infanterienheder, er de beskyttede og får en bonus til deres angrebsrækkevidde. Fjender, der angriber garnisonerede enheder, skal først beskadige den garnisonerede bygning alvorligt, før de garnisonerede enheder automatisk forlader den.

- ★ Hvis du vil garnisonere en bygning, skal du vælge infanterienhederne og derefter højreklikke på en tom bygning. Ikke alle infanterienheder (såsom kamphunde (Attack Dogs), krigsbjørne (War Bears) og teslasoldater (Tesla Troopers)) kan garnisoneres.

Bemærk: Visse enheder har angrebsevner, der kan dræbe fjendtlige enheder inde i garnisonerede bygninger.

KASSER



Kasser er potentielt indbringende. Hvis du lukker en op, vil du måske finde noget nyttigt, lige fra lidt ekstra penge til en energiforbedring eller måske automatisk opgradering af dine enheder til veteranstatus.

- ★ Du åbner en kasse ved at beordre enheder til at rykke til dens position.

TAKTIKKER FOR ØVEDE SPILLERE

Når du har mestret det grundlæggende, er det tid til at fokusere på taktikker, der vil give dig sejren.

GODE RÅD OM BASEBYGNING

Slag er ofte afgjort lang tid før, du møder fjenden. Selvom du vil bruge det meste af din tid i kamp, kan de beslutninger, du træffer tidligt i spillet, påvirke kampenes udfald væsentligt. Det første skridt er at lære, hvordan man hurtigt og effektivt bygger en base med et stærkt forsvar.

FÅ STYR PÅ DINE MÅL

Prøv at opprioritere de farligste eller mest skrøbelige mål. En fjendtlig enhed, der er tæt på at blive neutraliseret, kan stadig påføre dine tropper stor skade, så det giver god mening at eliminere modstanderens styrker enkeltvis, så der bliver tyndet ud i deres kamplinjer.

Du kan beordre dine enheder til at fokusere på specifikke mål ved at sætte markøren hen over den fjende, du vil angribe, og højreklikke.

SÆLG DØDVÆGTEN

Hvis bygninger i din base er ved at blive ødelagt af fjendtlige styrker, og situationen ikke kan reddes, kan du overveje at sælge bygningerne, før de bliver sprængt helt i stykker. Du får ikke massevis af penge for dem, men det er under alle omstændigheder bedre end et rygende krater. Tryk på **Z**-tasten for at sælge.

NØRDERNE SKAL STYRE VERDEN

Ingeniører (Engineers) er svage og generelt ubevæbnede enheder med blot én funktion: At overtage fjendens bygninger og bruge deres teknologi til din fordel. Smarte kommandører lister deres ingeniører ind bag fjendens linjer på sabotagemissioner eller beordrer dem til at indtage neutrale teknologibygninger og konvertere dem til din sag.

En håndfuld ingeniører kan udrette mere end hele hære, hvis de bruges kløgtigt. Men det hjælper som regel, hvis du sætter nogle soldater til at beskytte dem mod fjenden.

Bemærk: Du kan gnide salt i fjendens sår ved at sælge bygningerne umiddelbart efter, at du har overtaget dem, eller sætte dem til at producere enheder til din egen hær.

BAG SLØRET

Infiltratorer er en anden type specialenheder, der er tilgængelige for De allierede og Den stigende sols rige, og de kan infiltrere fjendens bygninger og sabotere dem ved at bruge sløring og camouflage. Spioner (Spies) og Shinobi kan også sende vigtige efterretninger om fjendens stillinger tilbage, og derved omgå krigstågen og give dig en stor fordel, når du planlægger dine angreb. Men husk på, at krigsbjørne, kamphunde og kampdroner (Burst Drones) vil opdage spioner, uanset hvilken forklædning de benytter.

PANSERRETNING

Kampvogne og andre panserklædte køretøjer er mere sårbare, når de bliver angrebet fra flanken, og mest sårbare, hvis de bliver angrebet bagfra. Brug denne viden til din fordel, så du kan beskytte dine styrker ordentligt.

AVANCEREDE ENHEDSKOMMANDOER

Dine enheder er smarte nok til at reagere selvstændigt på nye situationer og vil for eksempel åbne ild, hvis fjendtlige enheder kommer inden for deres rækkevidde. Men når det gælder mere komplicerede taktikker, har de brug for ordrer ... Dine ordrer. Og dit repertoire er fyldt med specialmanøvrer, der kan hjælpe dig med at opnå overtaget.

ANGREBSMANØVRE

Når de valgte enheder bliver beordret til at foretage en angrebsmanøvre, vil de holde op med at angribe fjendens enheder eller baseforsvar på vej mod det sted, de er beordret hen til. Dette er en effektiv måde at møde en fjendtlig styrke eller storme en fjendtlig base på.

- ★ Hvis du vil iværksætte en angrebsmanøvre, skal du først vælge enheder, derefter trykke på A-tasten og endelig højreklikke på det område eller den neutrale bygning, du vil sende dem til.

Bemærk: Du kan også angribe en neutral bygning ved at højreklikke på bygningen.

TILBAGETRÆKNINGSMANØVRE

Når enheder, der kan udføre manøveren, bliver beordret til at slå bak, vil de bevæge sig baglæns mod deres mål. Dette giver mulighed for strategisk tilbagemang, mens det stærkere forpanser vendes mod fjenden.

- ★ Hvis du vil beordre en tilbagemangsmåne, skal du vælge dine enheder og derefter højreklikke, mens du trykker på D-tasten.

GENNEMTVING ANGREB

Enheder, der modtager en kommando om at gennemtvinge angreb (Force Attack), vil automatisk beskyde deres mål, uanset tilhørsforhold eller placering. Gennemtvungne angreb med artilleri på åbne områder for at lade dem holde deres stilling.

- ★ Hvis du vil gennemtvunge et angreb, skal du vælge dine enheder og derefter højreklikke, mens du trykker på CTRL-tasten.

GÅ TIL NAVIGATIONSPUNKT

Du kan sætte dine enheder til at bevæge sig gennem en stribe missionsmål i en bestemt rækkefølge; de vil ødelægge hvert af målene og trække sig tilbage, når det endelige mål er nået.

- ★ Hvis du vil lave en kø af navigationspunkter, skal du holde ALT-tasten nede og derefter højreklikke på dine mål i den rækkefølge, du vil ødelægge dem i.

TOPHEMMELIGE PROTOKOLLER

Hver fraktion har et omfattende udvalg af specielle støtteevner, de kan købe og bruge for at vende slagets gang på et øjeblik. Tophemmelige protokoller kan være offensive eller defensive (eller begge), og de er altid spektakulære. Du kan købe protokoller med de sikkerhedspoint, du optjener i kamp, og du kan bruge dem når som helst ... Men de skal alle køle ned, når du har brugt dem.

Hvis du vil bruge en protokol, skal du klikke på menuen Top Secret Protocols i kampvinduet nederste venstre hjørne og derefter vælge den protokol, du vil benytte.

- ★ Du vil gradvist modtage sikkerhedspoint i løbet af en normal kamp. Du kan låse op for protokoller med dem. Måleren under din radar fortæller dig, hvor tæt du er på at tjene et nyt sikkerhedspoint.
- ★ Protokoller er niveaudielt. Du skal låse op for protokoller på lavere niveauer for at få adgang til de mere avancerede evner.
- ★ Hver gang du benytter en protokol, skal den køle ned, før du kan bruge den igen.

SUPERVÅBEN OG ULTIMATIVE VÅBEN

Visse konflikter eskalerer til affyring af masseødelæggelsesvåben, som kan udlette hele hære med blot en enkelt salve.

Supervåben er generelt defensive og opstiller uigennemtrængelige skjolde, der midlertidigt beskytter dine styrker mod alle angreb. Ultimative våben skaber en altødelæggende effekt i deres målområde og udletter stort set alt, hvad de rammer. Ultimative våben er ideelle at bruge, når din fjende har forskanset sig godt, eller hvis kampen er meget lige.

Begge våbentyper bliver bygget i din sekundære byggekø og skal køle ned efter brug.

Tip: Ultimative våben er ekstremt kraftige, men der er ingen garanti for, at du vinder en kamp, blot fordi du bruger ét af dem. Sørg for at have nogle styrker klar til at neutralisere eventuelle overlevende.

SKIRMISH-SPIL

Skirmish-spil er singleplayer-kampe, der lader dig kæmpe mod en eller flere kommandører fra diverse fraktioner. De vil hver især angribe dig med deres egne unikke taktikker og metoder, så sørg for hele tiden at være et skridt foran dem og udnyt deres svagheder.

★ Her kan du vælge indstillinger i menuerne, deriblandt antal fjender, bane, sværhedsgrad og ressourcer samt fraktion og farve. Klik på knappen Begin (Start) for at påbegynde slaget.

Bemærk: Hvis du vil indlæse et tidligere gemt Skirmish-spil, skal du vælge LOAD (Indlæs) og så det gemte spil, du ønsker at fortsætte.

Det er altid helt enkelt at knuse fjenden til fint pulver. Prøv kommandørudfordringer, hvor du kan spille i 50 unikke scenarier, der hver især har deres egne specielle regler og sejrsvilkår.

Hvis du klarer cirkel-udfordringerne, kan du komme videre og prøve trekant-sidemissioner, der låser op for nye enheder og supervåben. Prøv at klare alle udfordringerne inden for tidsrammen for at vise, hvor dygtig du er til at tilpasse dig de forskellige kampes betingelser.

Der er kun begrænsede ressourcer til rådighed, så du skal bruge de styrker, du får udleveret, og lære at gøre begrænsninger til fordele.

Dygtige kommandører vil tjene ekstra penge for at klare svære scenarier hurtigt og effektivt.

COMMANDER'S CHALLENGE (KOMMANDØRUDFORDRING)



RED ALERT (RØD ALARM)-KNAPPEN

Red Alert-knappen er en panikløsning, der kan sende dig direkte fra et forestående nederlag til sejr ... Men ikke uden ulemper.

Hvis du har de 10.000, Red Alert-knappen koster at bruge, bliver den tilgængelig, når din trusselsmåler er helt i top. Hvis du trykker på knappen med det samme:

- ★ Forstærker du alle aktive kampenheder til maksimal veteranstatus.
- ★ Gør du op til 50.000 tilgængelige fra din pengebeholdning.
- ★ Sænker du din trusselsmåler til nul.
- ★ Mister du muligheden for at få en score i udfordringen.

Hvis du bruger knappen, vil tidsudfordringen med det samme mislykkes, men den kan hjælpe dig med at komme gennem de sværere missioner og låse op for mere avancerede enheder. Der er ingen refusion, hvis du trykker på knappen og stadig taber.

Så brug den med omtanke.

YURIKO OMEGA

De bedste videnskabsfolk fra Den stigende sols rige ønskede at avle et korps af psioniske krigere, der kunne angribe kejserens fjender med deres hjerner. I stedet skabte de et monster. Og derefter drev de hende til vanvid.

Du kan styre den unge skolepige Yuriiko Omega, mens hun sætter ud på en rædselsmission, uden at du skal bekymre dig om hverken baseopbygning eller ressourcehåndtering. Yurikos altødelæggende psioniske evner vil blive opgraderede, efterhånden som du låser op for hemmelighederne bag hendes fortid og udøver blodig hævn over hendes skabere.

Bemærk: Der er ingen angrebsmanøvre-kommando i Yurikos kampagne. Venstre og højre museknap bruges kun til normale bevægelser.

ENHEDER

Du har et stort udvalg af styrker under din kommando, og de har hver især deres unikke funktioner og specielle evner. Nøglen til sejren er at vide, hvornår, hvor og - vigtigst af alt - hvordan du skal bruge dem.

DE ALLIEREDE INFANTERI



KAMPHUND (ATTACK DOG): Kamphunde er specialtrænede schæfere, der er dygtige til at forhindre baghold under feltmissioner, bevogte vigtige steder og til let kamp. De allieredes lydteknologier har forstærket deres gøen, så de kan lamme fjendens soldater.



INGENIØR (ENGINEER): Ingeniører ser ubevæbnede ud, men deres tasker er fulde af dimser, de kan reparere og styre teknologi med, og de kan opstille hospitalstelte, der kan tage sig af sårede soldater. De bedste ingeniører kan egenhændigt overtage en fjendtlig fabrik på blot få sekunder, men de kommer sjældent langt uden bevæbnet eskorte.



PEACEKEEPER-SOLDAT (PEACEKEEPER): Peacekeepers er frontsoldaterne i De allieredes militær, og selvom de primært er udrustet til at forsvare positioner, mangler de bestemt ikke angrebsmuligheder. Deres kombination af haglgeværer og skjolde er ofte udslagsgivende i kamp.



JAVELIN-SOLDAT (JAVELIN SOLDIER): Svært bevæbnede støttesoldater, der betjener specialdesignede missilsystemer, som er effektive over for både luftbårne og landbaserede fartøjer. Selvom javelin-soldaternes våben er meget hårdsående, kan de "male" fjendtlige mål for at forårsage endnu mere skade.



KRYOLEGIONÆR (CRYO LEGIONNAIRE): Kryolegionærer er specialister, der er bevæbnet med De allieredes unikke kryoteknologi. De kan med deres froststråler immobilisere adskillige fjender ad gangen og derefter springe frem via deres kryopakker og smadre dem, når de rammer dem.



SPION (SPY): Spionen er en smokingklædt mester i forklædninger, som kan camouflere sig selv som fjendens soldater og let snige sig ind i deres baser. Spioner er ubevæbnede, mens evne til at stjæle fjendens efterretninger, sabotere baser og bestikke fjendens styrker til at skifte side er uvurderlige.



TANYA: Når noget skal ødelægges helt og aldeles, sender De allierede Tanya. Hendes effektive brug af maskinpistoler og C4-sprængstof gør hende til en hård modstander for næsten alle fjender – hvad enten de befinder sig til lands, til vands eller i luften – og et tidsbælte lader hende springe ti sekunder tilbage i tiden ... Blot i tilfælde af uheld.

FARTØJER



RIPTIDE-FARTØJ (RIPTIDE ACV): Et lille og manøvredugtigt svævefartøj, der egner sig godt til transport af soldater og ildstøtte takket være dets maskingevær og dobbelte torpedorør.



MULTISKYTTEVOGN (MULTIGUNNER IFV): Multiskyttevognen er en robust pansret vogn med tilpasningsdygtige våben; dens standarddraketrampe tilpasser sig de våben, passagerne bærer.



PACIFIER-KANONVOGN (PACIFIER FAV): Pacifier-kanonvognen bevæger sig ikke særligt hurtigt, men dobbelte antiinfanteri-kanoner tager sig af fjenderne, indtil den bliver opstillet som stationær belejringsenhed, der kan ramme hele områder med artilleriangreb.



GUARDIAN-KAMPVOGN (GUARDIAN TANK): Rygraden for De allieredes pansrede enheder. Hvis dens 90mm-kanon ikke løser problemet, kan Guardian-kampvognen nemt udpege mål, som større allierede våbenplatforme kan udrydde.



MIRAGE-KAMPVOGN (MIRAGE TANK): Mirage-kampvognen er som en skalpel over for en kølle i forhold til Guardian-kampvognen, og bruger både sløring og en spektrumsprederkanon, der kan koge metal. Dens aktive camouflagen kan omdirigeres, så den skjuler styrker i nærheden af den.



FUTURETECH X1-KAMPVOGN (FUTURETECH X1 TANK): FutureTechs største præstation er en topeffektiv dræbermaskine, hvis neutronflyttende tilintetgør målene og alt omkring dem, samt en dødsstråle, der i udpræget grad lever op til sit navn.



ATHENA-KANON (ATHENA CANNON): Athena-kanonen har forbindelse til lasersatellitter i kredsløb ude i rummet og kan male mål, så de bliver angrebet med spektakulær - og altødelæggende - effekt. Satellitterne kan også midlertidigt skjære Athena-kanonen mod angreb.



MINERALSØGER (PROSPECTOR): Denne uanmassende og ubevæbnede arbejdshest holder De allieredes styrker kørende. Mineralsøgere samler utrætteligt mineraler og leverer dem til behandling. De kan også opstilles som selvforsynende forposter til baseudvidelser.



KONSTRUKTIONSFARTØJ (MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE): Konstruktionsfartøjet er et hårdført og alsidigt amfibiekøretøj, der er vigtigt for opstillingen af fremskudte baser, ressourceindsamling, produktion af støttefartøjer og træning af allierede styrker. Kommandørens højeste prioritet bør altid være at beskytte konstruktionsfartøjer.

LUFTFARTØJER



VINDICATOR-BOMBEFLY (VINDICATOR): Bombefly med middel rækkevidde, der specialiserer sig i taktiske angreb på landbaserede styrker med to laserstyrede bomber.



KRYOKOPTER (CRYOCHOPTER): En eksperimentel let helikopter, der er bevæbnet med de nyeste ikke-dødbringende våben: En froststråle er det primære våben, og den svært imponerende skrumpestråle kan bruges i særlige situationer.



APOLLO-JAGER (APOLLO FIGHTER): Et overlegent luft-til-luft-kampfly, der er bevæbnet med en strålekanon, flyver ved Mach 3-hastighed og styres af de allerbedste piloter fra de allierede nationer.



NYT!

HARBINGER-HELIKOPTER (HARBINGER GUNSHIP): Når Harbinger-helikopteren bliver tilkaldt, gør den blot to ting: Cirkler omkring det udpegede mål og bombarderer det med granater og en uendelig strøm af projektiler.



CENTURY-BOMBEFLY (CENTURY BOMBER): Disse solide fly er fremstillet i USA og kan tæppebombe fjendens befæstede komplekser til støv og derefter sende faldskærmsoldater ned, så de kan rydde helt op.

FLÅDE



DELFIN (DOLPHIN): Trænede, våbenbærende delfiner, der kan rekognoscere fjendens flåder eller angribe dem med soniske kanoner.



HYDROFOIL: En let båd, der er beregnet til overvågning og forsvar, men som har to grimme stik: En 20mm Icarus-kanon og et våbenstandsningssystem.



KRIGSSKIB (ASSAULT DESTROYER): De allieredes frygtindgydende og ambitiøse krigsskib, der har en kraftig Gauss-kanon, dybtvandsbomber og magnetisk panser, der trækker fjendtlig ild bort fra ubeskyttede både i nærheden.



HANGARSKIB (AIRCRAFT CARRIER): En flydende fæstning, der kan udsende eskadriller af Sky Knight-kampdroner med kort rækkevidde samt altødelæggende Blackout-missiler, der rister al elektronik inden for deres sprængningsradius.

BYGNINGER



BYGGEPLADS (CONSTRUCTION YARD): Byggepladsen er grundlaget for alle De allieredes operationer; den opstiller bygninger, der kan træne soldater og bygge fartøjer, og giver også mulighed for at opgradere dine teknologier.



TRÆNINGSLEJR (BOOT CAMP): Et førsteklasses-træningscenter for De allieredes infanteri, dyr, spioner og specialister.



KRAFTVÆRK (POWER PLANT): Kraftværker holder alle basebygninger og -forsvar kørende; uden nok energi til at drive basen bliver al produktion indstillet.



PANSERANLÆG (ARMOR FACILITY): Alle De allieredes landbaserede fartøjer, lige fra pansrede mandskabsvogne til Mirage-kampvogne, bliver bygget i panseranlægget.



HAVN (SEAPORT): Havne har til opgave at bygge en flåde, der kan herske over havene.



FLYVEPLADS (AIRBASE): Flyvepladsen er det første skridt i retning af herredømmet over himlen; den er ansvarlig for at bygge ting, der flyver ... Og skyder ... Og smider bomber.



MINERALRAFFINADERI (ORE REFINERY): Mineralraffinaderier er centrale for De allieredes økonomi, idet de omdanner mineraler, der er indsamlet af mineralsøgere, til penge. Der følger en mineralsøger med hvert raffinaderi.



KOMMANDOCENTRAL (COMMAND HUB): Kommandocentraler er fjernbaser uden for byggepladsen, der hjælper med at udvide det område, du kontrollerer, og som teknologisk kan forbedre enheder i nærheden.



FORSVARSAAGENTUR (DEFENSE BUREAU): Når du har låst op for de pågældende teknologiniveauer, er ultravåben og overlegent forsvar forsvarsagenturets ansvar.



MULTIKANONTÅRN (MULTIGUNNER TURRET): Multikanontårn udgør det grundlæggende baseforsvar, og de vil ændre våben alt efter, hvilke soldater der betjener dem.



Spektrumtårn (Spectrum Tower): Dette avancerede baseforsvar har en spektrumsprederkanon i stil med Mirage-kampvognens.



Kronosfære (Chronosphere): Kronosfæren har evnen til øjeblikkeligt at teleportere enheder rundt overalt på slagmarken og derved give dem en enorm taktisk fordel. Den kan også flytte enheder til farlige omgivelser, men denne teleporteringsproces er dødbringende for infanteri.



Protonknuser (Proton Collider): Protonknuseren er en rigtig basedræber og De allerede sidste udvej: Dommedag.



Fæstningsmur (Fortress Wall): Det simpleste baseforsvar. Hvert køb opstiller en enkelt mursektion; hvis du opstiller to sektioner tæt på hinanden og i en lige linje, vil de automatisk blive forbundet med hinanden.

SOVJET (SOVIETS) INFANTERI



Kampbjørn (War Bear): Sovjets krigsbjørne er født i fangenskab og er trænet til kamp og let rekognoscering. Mange fjender har lidt døden under deres flænsende kløer og teknologisk forstærkede brøl.



Kampingeniør (Combat Engineer): Kun de bedste og klogeste soldater får lov til at tjene som kampingeniører, hvor de får til at opgave at hacke computere, sabotere, omprogrammere fjendtlige enheder og bygge bunkere, der kan garnisonere kampsoldaterne. Men de har blot en enkelt pistol til at forsvare sig selv med.



Værnepligtig (Conscript): Værnepligtige er dårligt træned, men alligevel meget entusiastiske soldater på grund af mental manipulation og masser af propaganda. De styrer hovedløst i kamp, mens de i blind loyalitet over for Staten affyrer automatrifler og kaster molotovcocktails.



Flaksoldat (Flak Trooper): De bestialske flaksoldater er endelig fri efter flere år tilbragt i Gulag-fængslet og tjener nu Moder Rusland ved at bære store antiluftskytskanoner og hæfte miner på fjendens pansrede enheder. Deres kanoner er endnu mere imponerende, når de anvendes mod landbaserede styrker.



Desolatorsoldat (Desolator Trooper): Modige, tand- og hårløse soldater, der hverken frygter fjenden eller deres egne radioaktive våben: En Desolator-kanon, der udsur radioaktivt slim, og en sprøjtepistol, der sænker fjendens modstandsdygtighed over for radioaktivitet.



TESLASOLDAT (TESLA TROOPER): Sovjetunionens fjender frygter disse patriotiske og mekaniske elitesoldater og deres dødbringende Teslakanoner. Deres eneste svaghed opstår, når de affyrer et EMP-angreb, som gør deres fjender - og dem selv - midlertidigt hjælpeløse.



NATASHA: Natasha er produktet af Sovjets avancerede træningsprogrammer. Hun er Sovjetunionens heltinde og kan egenhændigt vende hele slag med intet andet end hendes trofaste Korshunov-riffel og uindskrænkede grusomhed. Hun kan nedkalde luftangreb, som ødelægger større mål, eller hun kan skyde piloter og overtage deres fartøjer for Moder Rusland. Alt, hvad Natasha ser i sit kikkertsigte, dør.

FARTØJER



RÆDESELSDRONE (TERROR DRONE): En fæl og edderkoppelignende robot, der angriber både infanteri og fartøjer lige voldsomt. Den kan godt lide at bore sig ind og neutralisere mål indefra, men kan også deaktivere fartøjer med en stasisstråle.



NYTI! MORTÉRCYKEL (MORTAR CYCLE): Vovemodige helte fra Sovjetunionen drøner i kamp på mortércykler og rammer fjenden med en hårdtslående kombination af molotovcocktails og mortérlid.



SEGL (SICKLE): Dette vandrende kanontårn blev oprindeligt designet til bekæmpelse af oprør og egner sig fortræffeligt til kamp mod infanteri. Det kan også springe over forhindringer for at nå frem til sine mål.



NYTI! HØSTER (REAPER): Høsteren er en tidlig version af seglet, komplet med en springefunktion. Sovjet-ingeniører designede høsterens ben til at gå i stykker ved nedslag, så den bliver omdannet til en effektiv granatkaster.



NYTI! KNUSER (GRINDER): Knuseren er et hårdført amfibiefartøj, der knuser både infanteri og fartøjer, og endda også visse bygninger. Dens turbofunktion sikrer også, at de fjender, der flygter i blind rædsel, ikke går glip af oplevelsen.



HAMMER-KAMPVOGN (HAMMER TANK): Denne enheds 85mm-kanon har længe været symbolet på Sovjets magt, og den leverer et brutalt angreb. Iglestrålen suger energi og våbenstyrke fra fjenden og forstærker Hammer-kampvognen.



APOCALYPSE-KAMPVOGN (APOCALYPSE TANK): Sovjets dødsengel. Den enorme (og langsomme) Apocalypse-kampvogn ville alene i kraft af dens dobbelte 125mm-kanoner leve op til sit navn, men den har også en magnetisk gribeanordning, der fanger hurtigere modstandere, så de kan blive trukket ind under dens kørebælter.



V4-RAKETRAMPE (V4 ROCKET LAUNCHER): V4'eren er en mobil raketrampe, der affyrer enorme langdistancemissiler, der kan ødelægge næsten alle mål eller blive splintret i adskillige mortérgranater, der kan forårsage skade over et større område. V4'eren skal være stationær for at kunne skyde, hvilket gør den til et dårligt frontlinjevåben.



SPUTNIK: Sputnik er en mindre og billigere udgave af konstruktionsfartøjet, som stammer fra et mislykket rumsondeprojekt. Nu specialiserer den sig i at opstille lytteposter, der kan blive opgraderet til fremskudte baser.



MINERALSØGER (ORE COLLECTOR): Mineralsøgere er svært pansrede arbejdsheste. Det ser måske ikke så spændende ud, når de finder og transporterer mineraler til behandling, men de gør, hvad de skal.



KONSTRUKTIONSFARTØJ (MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE): Sovjets konstruktionsfartøj har vist sig at være væsentligt for de kommunistiske styrkers udvidelse til nye territorier under diverse påskud. Ikke overraskende sender smarte kommandører altid militære eskorter for at sikre dem. Et konstruktionsfartøj vil altid være i front for alle Sovjets aggressioner.

LUFTFARTØJER



TWINBLADE-HELIKOPTER (TWINBLADE): En kamphelikopter med dobbelt rotor, der ofte anvendes til at pløje fjendtligt infanteri eller Sovjet-desertører ned med ... Nogle gange begge dele samtidig. Den er bevæbnet med firdobbelte raketrampes og dobbelte maskingeværer, så den er velegnet til opgaven, mens den også fungerer som transportenhed for infanteri og kampvogne.



MIG-KAMPFLY (MIG FIGHTER): MiG'en er synonym med Sovjets luftherredømme. Den er et hurtigt luft-til-luft-kampfly med en imponerende overlevelsesstatistik, hovedsageligt takket være dens Klasse M-missiler. MiG'er har et omdømme som himlens herskere.



KIROV-LUFTSKIB (KIROV AIRSHIP): Disse krigsluftskibe er Sovjet-militærets stolthed. De kan bære hundredvis af tunge bomber til et hvilket som helst mål i hele verden og udrydde det fuldstændigt. Kirov'erne er langsomme, men kan midlertidigt få ekstra fart på ved at gå kompromis med skrogintegritet.

FLÅDE



STINGRAY-SKIB (STINGRAY): Stingray er en blanding af et hurtigt krigsskib og Sovjets teslateknologi (samt et mandskab, der ikke har den fjerneste idé om, præcist hvor farlig denne kombination er!): Resultatet af en syg opfinders forstyrrede hjerne, som kan affyre undervandsstråler, der tildeler elektriske stød til alt inden for dens angrebsradius.



BULLFROG-TRANSPORT (BULLFROG): Ambibietransporter med et usædvanligt system: Infanteri bliver affyret med en relativt præcis "menneskekanon", der giver mulighed for hurtig og taktisk bekæmpelse af fjenden, støttet af enhedens antiluftskytsskanon.



AKULA-UNDERSVANDSBÅD (AKULA SUB): Denne klassiske undervandsbåd specialiserer sig i at opspore og ødelægge fjendens skibe og derefter forsvinde i dybet. Akulaer har adskillige torpedoladninger til rådighed, som kan bruges på vidt forskellige mål.



DREADNOUGHT: Dreadnoughts er bygget specifikt til at affyre uendelige salver af Molot V4-raketter mod land- eller vandbaserede mål. De er sårbare i nærkamp, men få ting på Jorden kan modstå deres brutale bombardementer særligt længe.

BYGNINGER



BYGGEPLADS (CONSTRUCTION YARD): Sovjets hæderkronede byggeplads opfører en række gode bygninger, der vedligeholder og udvider de russiske styrker ude i felten.



KASERNE (BARRACKS): Hårde træningsprogrammer i kaserneerne omdanner horder af værdiløse slaver og forbrydere til frygtet infanteri, der kan ofres for større formål.



REAKTOR (REACTOR): Det bankende hjerte i enhver Sovjet-base. Reaktorer skaber den energi, der er nødvendig for at drive både bygninger og produktioner.



KRIGSFABRIK (WAR FACTORY): Selvstyrede kanoner, missilramper, rædselsdroner og kampvogne ... Alle sammen ruller de ud fra krigsfabrikkenes samleband.



FLÅDESTATION (NAVAL YARD): Kun de bedste og mest pålidelige skibe bliver udsendt fra Sovjets flådestation, hvor de bliver bygget med stor glæde af underkuede arbejdere.



FLYVEPLADS (AIRFIELD): Russiske piloter hersker over himlen med mægtige fly, der bliver bygget på flyvepladser i antal, der skygger for selveste solen.



MINERALRAFFINADERI (ORE REFINERY): Mineralraffinaderier omdanner almindelige sten til den uendelige rigdom, alle borgere en dag vil tage del i, og der leveres gavmildt en gratis mineralsøger sammen med den.



FORPOST (OUTPOST): Udvidelsen af Sovjet fremskyndes med brugen af forposter.



SUPERREAKTOR (SUPER REACTOR): Superreaktoren er en fantastisk energikilde, der driver mange bygninger og låser op for nye teknologier, men den er også ret ustabil. Kun få overlever, hvis den bliver ødelagt.



KRIGSLABORATORIUM (BATTLE LAB): Krigslaboratorier er topmålet af russisk opfindsomhed. De bygger de allerbedste våben og forsvar og garanterer næsten hæderkronet sejr til Sovjet.



KNUSEKRAN (CRUSHER CRANE): Knusekranen er en af Sovjets mange fordele. Den tillader kommandører at fordoble produktionshastigheden, reparere beskadigede enheder og kassere gamle, ubrugelige enheder i bytte for penge.



FLAKKANON (FLAK CANNON): Flakkanoner er standard-antiluftskyts til baser, der holder lufrummet over Sovjet ryddet for fjender.



VOGTERKANON (SENTRY GUN): Mens flakkanoner bevogter himlen, fjerner vogterkanoner alle fjender, der måtte nærme sig på landjorden.



TESLASPOLE (TESLA COIL): Opgraderet baseforsvar med dødbringende elektriske våben. Teslasoldater kan overoplade teslaspoler for at gøre dem endnu mere dødbringende.



JERNTÆPPE (IRON CURTAIN): Dette supervåben beskytter borgerne ved at gøre dem midlertidigt usårlige over for fjendens sølle våben.



VAKUUMSPRÆNGER (VACUUM IMPLODER): Sovjets ultimative våben. Alt i målområdet bliver suget ind og tilintetgjort ... Mennesker, fartøjer og hele baser.



FÆSTNINGSMUR (FORTRESS WALL): Et sandt vidunder fra Statens ingeniører. Denne mur bliver produceret i én sektion ad gangen og beskytter effektivt proletariatet indenfor mod den dekadente pøbel på den anden side.

DEN STIGENDE SOLS RIGE

INFANTERI



KAMPDRONE (BURST DRONE): Selv små, robotagtige guldsmede er klar til at dø ved den guddommelige Yoshiros kommando. Kampdroner rekognoscerer i fjendens områder, sætter sig fast på fartøjer og sænker deres fart, eller selvdetonerer ved at udløse en EMP-ladning.



INGENIØR (ENGINEER): Ingeniører er dygtige feltmekanikere og sabotører. De er væselagtige, krybende sælgertyper, der ikke desto mindre er mestre i deres kunst og udfylder en vigtig rolle i forhold til at udvide Riget. Hvis de presses til det, kan de spurte over korte distancer uden at falde, men det er udmattende for dem.



KEJSERLIG KRIGER (IMPERIAL WARRIOR): Moderne samuraier, der kæmper med hellige katanasværd og kraftige energirifler. Let panser bæres med ære, men det er enhver kejserlig krigers skæbne og pligt at dø, mens de adlyder Kejseren blindt.



KAMPSVUGNSSPRÆNGERE (TANKBUSTER): Ivrigte soldater, der er udrustet til at angribe pansrede fartøjer til fods. Kampsvognssprængere skjuler sig i huller, de selv graver, og springer fra dem frem for at smadre fjendens panser med tunge pulskanon. De er frygtede af fjenden.



SHINOBI: Shinobi er mestre i snigmord og spionage, og de er legendariske for deres evne til at dræbe lydløst og forsvinde i den blå luft. Kejserens elitedræbere holder sig resolut til de gamle metoder: Kastestjernen, røgbomben og sværdet.



RAKETENGEL (ROCKET ANGEL): Kvinder tillades ikke æren at gå i kamp. Medmindre de er vanvittigt hyperaktive piger i højteknologiske kampdragter, der er bevæbnet med paralysepiske, affyrer bølger af missiler og ødelægger alt, der krydser deres vej. Denne rolle udfylder raketenglene.



SKYTTEJOMFRU (ARCHER MAIDEN): Den oldgamle kyudo-kunst kombineres med højteknologiske energibuer i hænderne på skyttejomfruer. De kan skyde luftfartøjer ned eller sende død og ødelæggelse ned over landbaserede styrker med deres voldsomt effektive pilestormsevner.



YURIKO OMEGA: Ingen ved, hvordan Yuriko Omega blev skabt. Det vigtigste nu er, at hendes sind tilintetgør hendes fjender fuldstændigt og helt uden nåde. Lad dig ikke narre af hendes uskyldige skolepigeudseende; Yuriko er et delvist tæmmet monster, der bruger sine rædselsvækkende psioniske kræfter i Kejserens tjeneste.

FARTØJER



MEK-TENGU (MECHA TENGU): Mecha Tenguen er et kampfly med to formål: Det kan omdanne sig til en jet-tengu og tilbage igen, hvilket lader dets pilot bekæmpe både luftbårne og landbaserede modstandere med en 20mm-autokanon.



STRAKSTRANSPORT (SUDDEN TRANSPORT): Kejserlige videnskabsfolk udviklede denne amfibietransport, som kan camouflere sig selv som andre genstande eller fjendtlige fartøjer, så deres begrænsede styrker kan udsendes hurtigt og sikkert.



TSUNAMI-KAMPVOGN (TSUNAMI TANK): Tsunamierne er Kejserens primære kampvogne, som kan omdanne sig til amfibieenheder efter behov. Deres panserbrydende kanon er svagere end andre kampvognes, mens særlige nanodeflektorer kan afbøde de fleste angreb mod den.



STRIKER-VX: VX'en er Tenguens sidestykke, som kan skifte frit mellem at fungere som antilufts-mek og anti-jord-helikopter. Den udsender raketsværm, der udrydder Kejserens fjender.



NYT! STÅLRONIN (STEEL RONIN): En hurtig robot, der er bevæbnet med et laser-sværdspyd. Stålroninen hugger Kejserens fjender ned og skaber eksplosive energibølger, der sikrer deres undergang.



KONG ONI (KING ONI): Kun få overlever angrebene fra Rigets enorme robotvogter Kong Onis øjestråler. Hvad enten Kong Oni skal knuse kampvogne eller smelte hele hære til slagger, lever han fuldt ud op til sit dæmoniske navn.



PULSARTILLERI (WAVE-FORCE ARTILLERY): Denne mobile artillerienhed bruger i stedet for ballistiske projektiler en altødelæggende partikelstråle, der kan flænse hele fæstninger itu med et par velplacerede skud. Og endnu færre skud, hvis den først bliver ladet op til fuld kraft.



MINERALSØGER (ORE COLLECTOR): En pansret indsamlingsmaskine, der har til opgave hurtigt at indsamle de enorme ressourcer, der skal bruges til at producere Rigets elitestyrker. Som ekstra forholdsregel er den udstyret med en lille, men effektiv foldekanon.



KONSTRUKTIONSFARTØJ (MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE): Denne kejserlige variant er udviklet ud fra De allieredes og Sovjets konstruktionsfartøjer og fungerer meget på samme måde, idet den etablerer fremskudte baser og behandlingscentre, der kan udvide Kejserriget.



NANOKERNE (NANOCORE): Nanokerner er moderne teknologiske vidundere i lastvognsstørrelse, der kan forcere alt terræn og opstille enorme militærbygninger på blot få sekunder. Dette lader kejserlige styrker bevæge sig hurtigt og effektivt ind i nye områder.

FLÅDE



YARI-MINIUNDERVANDSBÅD (YARI MINISUB): Yarier er lette tommands-underskibe beregnet til hurtig kamp og rekognoscering. De er bevæbnet med torpedoer, men deres bedste våben er mandskabets vilje til at foretage *kamikaze*-angreb på fjendens skibe.



HAVINGE (SEA-WING): Havvingen er et hurtigt og manøvredygtigt luftbombefly, der kan omdanne sig selv til en kampunderskib. Deres Aozora-land-/luft-missiler har også en dobbeltfunktion, så de kan ødelægge fjendens fartøjer både fra oven og fra neden.



NAGINATA-KRYDSEK (NAGINATA CRUISER): Naginataen er den kejserlige hærsskibssjægere, og de nærmer sig typisk deres ofre med utrolig hastighed og affyrer en vifte af torpedoer, der smadrer indtil flere mål, før de får mulighed for at besvare ilden.



SHOGUN-SLAGSKIB (SHOGUN BATTLESHIP): Shogun-slagskibet er Kejserrigets majestætiske fanebærer, som er både flot og ærefrygtindgydende. Skibet er et masseødelæggelsesvåben, der kan bombardere kystlinjer med våben, der ikke lader en eneste fjendtlig enhed eller bygning overleve. Shogun-skibene forsvares effektivt, og de har historisk aldrig haft brug for selv de mindste reparationer efter kamp.



GIGAFÆSTNING (GIGA FORTRESS): Giga-fæstningen *Keiserens Perle* er betagende i forhold til både størrelse og kapacitet. Den kan omdanne sig fra et søfarende vidunder til en flyvende belejringsplatform, der skygger for selveste solen. Avancerede missilsystemer og kanoner gør dette elegante skib til den sidste ting, Kejserrigets fjender ser, før de dør.

BYGNINGER



BYGGEPLADS (CONSTRUCTION YARD): Kejserrigets sidestykke til Vestens byggeplads har en unik ekstra evne: Muligheden for at bygge nanokerner, der lader dine styrker bevæge sig hurtigere ind i nye områder.



HURTIG DOJO (INSTANT DOJO): Yoshiros lydige undersåtter udsættes for hård træning i den hurtige dojo, hvorfra de sendes ud som frygtløse krigere.



HURTIG GENERATOR (INSTANT GENERATOR): Avanceret teknologi kræver avanceret energi; de hurtige generatorek opfylder denne funktion.



MEKHANGAR (MECHA BAY): Mekhangarernes højtærede teknikere producerer hele flåder af kampmechaer, hvorfra mange kan omdanne sig til luftbårne enheder.



KEJSERLIG DOKHAVN (IMPERIAL DOCKS): Herredømme over havet begynder i den kejserlige dokhavn, som producerer spektakulære land- og luftdominerende fartøjer.



MINERALRAFFINADERI (ORE REFINERY): Mineralraffinaderier behandler ydmygt de enorme ressourcer, der er nødvendige for at producere og vedligeholde de kejserlige hære.



NANOTEK-MAINFRAME (NANOTECH MAINFRAME): Den ultimative manifestation af Kejserrigets teknologiske overlegenhed. Nanotek-mainframen gør det muligt at opgradere enheder og våben til deres højeste niveauer.



VX-VOGTER (DEFENDER-VX): Variabelt baseforsvar, der kan omdanne sig til antiluft- og antijord-kanoner efter behov.



PULSKANONTÅRN (WAVE-FORCE TOWER): Partikelstråler affyret fra pulskanontårnene gennemskærer alle fjender, der måtte være så tåbelige at angribe Kejserens fremskudte baser.



NANOSVÆRMKUBE (NANOSWARM HIVE): Intet angreb kan gennemtrænge det skjold, der opstilles af nanosværmkuben ... Og intet bag det kan komme ud.



PSIONISK DECIMATOR (PSIONIC DECIMATOR): Den psioniske decimators skrækindjagende kræfter bliver på Kejserens ordre affyret mod fjender for at ødelægge dem, deres fartøjer og deres baser helt og aldes.



FÆSTNINGSMUR (FORTRESS WALL): Fantastisk arkitektur og stærkt forsvar i samme pakke. Mure skal bygges én sektion ad gangen og holdes i harmoni med naturen.

TIPS TIL BEDRE YDELSE

PROBLEMER MED AT KØRE SPILLET

- ★ Sørg for at opfylde systemets minimumskrav til spillet og for at have de seneste drivere til dine grafik- og lydkort installeret:

For grafikort fra NVIDIA skal du besøge www.nvidia.com for at finde og hente dem.

For grafikort fra ATI skal du besøge www.ati.amd.com for at finde og hente dem.

GENERELLE TIPS TIL PROBLEMLØSNING

- ★ Hvis spillet kører langsomt, skal du prøve at reducere kvaliteten i nogle af indstillingerne for grafik og lyd i spillets indstillingsmenu. At reducere skærmopløsningen kan ofte forbedre ydelsen.
- ★ For at få bedst ydelse under spil kan du slå andre baggrundsfunktioner i Windows fra (undtagen EADM-applikationen, hvis det er relevant).

PROBLEMER MED INTERNET OG YDELSE

For at undgå dårlig ydelse under internetspil skal du sørge for at lukke enhver form for streaming af lyd, fildelings- eller chat-program, før du går ind i spillet. Den type applikationer kan monopolisere din forbindelses båndbredde og skabe forsinkelse (lag) og andre problemer.

Dette spil bruger de følgende porte til TCP og UDP ved spil på internettet:

TCP: 80, 3783, 4321, 6660-6669, 28900, 29900, 29901

UDP: 6500, 6515, 13139, 27900

Vær venlig at se på dokumentationen til din router eller personlige firewall-beskyttelse for at få information om, hvordan du lader spilrelateret trafik passere disse porte. Hvis du prøver at spille på en virksomheds internetforbindelse, skal du kontakte din netværksadministrator.

KUNDESUPPORT - VI ER HER FOR AT HJÆLPE DIG!

Hvis du efter opdatering af dit system stadig oplever problemer med at installere eller køre dit spil, kan du besøge vores hjemmeside for kundesupport <http://support.ea.dk>. De løsninger, du kan finde her, er de samme som dem, der benyttes af staben hos vores kundesupport, så du kan regne med, at de er præcise og opdaterede.

Vores Introduktionsvideo kan yderligere hjælpe med de mest generelle problemer omkring spil og eksplicit vise, hvordan computeren opdateres, baggrundsprocesser lukkes og meget mere.

For at se om du imødekommer minimumspecifikationerne beskrevet på spilæskan, kan du med hjælpeprogrammet **dxdiag** undersøge dit systems hardware og organisere information i en detaljeret rapport. Denne rapport vil også hjælpe EA's kundesupport med hurtigere at løse dit problem.

Sådan finder du dine systemoplysninger:

1. Klik på **Start** og vælg **Kør**. Indtast herefter **dxdiag** i dialogboksen og klik derefter på **Ok**.
2. Under fanebladet skærm kan du finde generelle systemoplysninger, mens fanebladet Skærm fortæller om grafikortet.
3. Klik på **Gem Alle Informationer** for at gemme en kopi af rapporten til gennemlæsning og udprintning. Sørg venligst for at have denne rapport ved hånden, når du kontakter EA's tekniske support.

Hvis du ikke kan finde svar på dit spørgsmål, kan du med fordel kontakte os på den danske email-adresse **dk-support@ea.com**. Vi besvarer oftest henvendelser indenfor 24 timer alle hverdage, men du kan forvente hurtige og præcise besvarelser samt en hurtigere løsning på dit problem.

Hvis du ikke har internetadgang eller ønsker at tale med en supporter, kan du ringe til vores kundesupport (12.30-16.30, mandag-fredag) på telefon **70 14 23 67**.

Bemærk: Kundesupport yder ikke tip og råd til at komme videre i spillet.



COMMAND & CONQUER RED

ALERT 3: UPRISING (PC)

UDGIVET AF ELECTRONIC ARTS

EN PRODUKTION FRA ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES

Senior Producer

Amer Ajami

Project Development Director

Gary Stead

Lead Designer

Jasen Torres

Art Directors

Matt J. Britton

Mike Colonnese

Audio Director

Nick Laviers

Story and Cinematics Producer

Mical Pedriana

Producer

Greg Kasavin

Shell & UI Development Director

Brandon Rose

Design Development Director

Ofer Estline

Cinematics Development Director

Harry Jarvis

Art Development Director

Sean O'Hara

RTS Chief Technical Officer

Zak Phelps

Lead Engineer

Austin Ellis

Lead Graphics Engineer

Lutz Latta

Lead Configuration Management Engineer

Andy McDonald

Animation Director

Adam McCarthy

Lead Visual Effects Artist

Michael Jones

DESIGN

Game Designers

Adam "Goblyn" Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

AI Design and Engineering

Gavin Simon

Skirmish Map and Balance Designer

Jeremy Feasel

ENGINEERING

Systems Engineers

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

Gameplay Engineers

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

Design Engineer

John Machin

AI Engineers

Michael Braley

Andrew Garrett

Audio Engineer

Michael Kron

User Interface Engineers

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

Globant Engineers

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

ART

Lead Animator

Michael Laygo

Modelers

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

Environment Artists

Charles Jacobi

Laureen LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

User Interface Artist

Andrey Kazmin

Visual Effects Artist

Casey Robinson

Technical Artists

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intrieri

Tim Jones

Concept Artists

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

Additional Art

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

PRODUCTION AND DEVELOPMENT

Associate Producers

Matthew Ott

Keith Schaefer

Community Manager

Aaron Kaufman

Studio Project Manager

Bobby Moldavon

Additional Development Direction

Wes Eckhart

Additional Technical Direction

Wei Shooing Teh

LYD**Senior Sound Designer**

Evan T. Chen

Sound Designers

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

Voice Direction & Sound Design

David Fries

Dialogue Editing & Sound Design

Leilani Ramirez

Dialogue Editing

Pete Scaturro

Recording Facility

POP Sound

Recording Engineer

Michael Miller

Recordist

Courtney Bishop

CINEMATICS**EAAL TEAM****Cinematics Director**

Richard Winn Taylor II

Producer

Nina Dobner

Post-Production Supervisor

Benjamin Hopkins

Visual Effects Supervisor

KaTai Tang

Writer

Harris Orkin

Video Editor

Stuart Allison

Assistant Video Editor

Joshua E. Basche

3D Animation/Rendering

Sangwoo Hong

Sound Designer

Edward Cerrato

LIVE ACTION**Principal Cast**

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

Commanders

Moran Atlas

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

Production House

Beach House Films, Executive
Producers: Dave and Patti Coulter

Beach House Producer

Dona Shine

Director of Photography

Rich Schaefer

Set & Production Design

Cherie Baker

Set Decorator

John Kelly

Wardrobe

Poppy Canon-Reese

Photography

Kevin Lynch

"Behind the Scenes" Crew

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

Talent Manager

Marci Galea

Talent Coordinator

Emily Clark

VISUAL EFFECTS**HOLLYWOOD-DI****DI Supervisor**

Neil Smith

DI Colorist

Aaron Peak

VOICE TALENT**Voice Actors**

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

MUSIC**Music Composed By**

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

Vocalists

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

**Music Recording and Mixing
Engineers**

Rod Houison

Dave Moore

Jeff Vaughan

EXTERNAL**PRODUCTION****Development Director**

Kate Bigel

Project Manager

Armando Castillo

TESTING**Senior QA Director**

Dave Steele

Senior QA Manager

Darren Merritt

Senior Project Lead

Sean Shimoda

Senior Test Lead

Robert Tzong

QA Leads

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

QA Engineer

Steve Hoey

QA Automation Programmer

Zach Fake

QA Testers

Nicholas Bennett

George Brauneck

Scott Conrad
Elton Glover
Luke Glupngam
Jason Hellebrand
Michael Hsiao
Roman Janczak
Steven Kreiner
Claude McIver
Megan Mikane
Michael Ombao
Nicholas Ozog
Alden Paguia
Timothy Retzinger
Nathan Stubbs
Jon Van Breemen
Robert Wai

Compliance Test Lead

Paul John Jochico

Compliance Testers

Darryl Austin
Jason Jacoby

Globant Program Manager

Lisandro Dorfman

Globant Test Lead Supervisor

Matias Pedretti

Globant Senior Test Lead

Hernan Lauria

Globant Test Lead Assistants

Pablo Leiboff
Juan Manuel Pereda
Barbara Spampinato

Globant QA Testers

Yesica Aciar
Martin Botto
Alejandro Cafiero
Damian Castelli
Ignacio Fernandez
Nicolas Fuertes
Lucas Galvan
Pablo Kass
Gabriel Poita
Rodrigo Portela
Julian Rodriguez
Matias Salvatierra
Isaac Santos
Jessica Tobia
Adrian Zarza

LOCALIZATION

Localization Manager

Joel Börjel

EUROPEAN LOCALIZATION AND INTEGRATION

Localization Production

Stefano Gambaro
Irina Sainio

Localization Coordination

Torben Andersen
Mathieu Donsimoni
Marcel Elsner
Alexander Faißt
Marcin Król
Stefano Mozzi
Mária Nagy
Jan Staník
Anna Tomala
Ana Esther Rodriguez
Pavel Rutski
Thomas Tönnfält

Localization Programming

Iñigo Bermejo
Oscar Foley Praderas
Felipe González López
Daniel Gutiérrez Martínez
Jose Pablo Hernandez Cano
Ignacio Rodríguez Rodríguez

Localization Team

Eugene Bogdanov
Israel Delgado
Blazej Domanski
Federico Franzoni
Akos Mikola
Petr Szyzka
Charles Ulbig
Fontoló Stúdió Ltd.
Início Localisation Services
La Marque Rose

SOFTCLUB

(Ungarn), PRESTO -
PREKLADATELSKÉ CENTRUM s.r.o.
Synthesis International S.r.l.
Estudios EXA S.L.
toneworx GmbH
Robert Böck
Michael Broström

Sylvain Deniau
Jérémy Jourdan
Morten Skovgaard
Óscar Frades

ASIAN LOCALIZATION AND INTEGRATION

International Project Manager

Kah Hui Teo

Localization Production

Jason Chen
Krispol Jaijongrak
Wade Lim

Localization Coordination

Yun Yue Lim

Localization Team

Oh Hyung Kwon
Pawatpong Nildam
Boom Park
Jazz Wang
Clifford Wu

QA Test Lead

Yaoxian Wang

QA Testers

Shaun Chew
Norman Mah
Terence Teng
Choon Heok Wee

MARKETING AND PUBLIC RELATIONS NORTH AMERICA AND GLOBAL

Senior Global Product Manager

David S. Silverman

Assistant Product Manager

Bryce Yang

Global PR Manager

Andrew H. Wong

Advertising Manager

Alonso M. Velasco

Marketing Assistant

Nicholas Clifford

Senior Publicist

Kerstin Müller

Lead Marketing Video Editor

Chase Boyajian

Marketing Video Editor

Neel Upadhye

Assistant Marketing Video Editor

Jackson Lanzing

Talent Director, Command & Conquer TV

Derek C. Schoeni

Director, IP Approvals

Sue Garfield

PACKAGING

Account Manager

John Burns

Creative Director

Holden Hume

Group Managing Editor

Dan Davis

MUSIC

World-Wide Music Exec

Steve Schnur

INTERNATIONAL MARKETING & PR

Product Manager, Europe

Chris Brown

International PR Coordinator

Alana Logan

Product Manager, UK

Will Graham

PR Manager, UK

Jonathan Goddard

Product Manager, Germany

Volker Prott

Marketing Manager, Russia

Inna Shevchenko

PR Manager, Russia

Valentina Zlobina

Country Manger, Russia

Tony Watkins

Product Manager, Netherlands

Ferry Brands

Product Manager, Spain

Juan Larrauri

PR Manager, Spain

Jose Valero

Senior Product Manager, Italy

Daniele Siciliano

PR Manager, Italy

Luciana Stella Boscaratto

Product Manager, France

Jérôme Austin

Product Manager, Brazil

Ian de Freitas

PR & Events Manager, Hungary

Tamás Kováts

Product Manager, Belgium

Veerle De Taeye

Product Manager, Sweden

Martin Nordenhem

Product Manager, Australia

Paul Hellmrich

PR & Marketing Manager, New Zealand

Jemma Glancy

Product Manager, South Africa

Ralph Spinks

Senior Business Manager, South Africa

Chris Gatherer

Marketing Manager, India

Yashdeep Bali

MPEG Layer-3-lydkodningsteknologi licenseret fra Fraunhofer IIS og THOMSON multimedia.

Dette produkt indeholder softwareteknologi licenseret fra On2 Technologies, Inc. On2 technology © 2003 On2 Technologies, Inc. Alle rettigheder forbeholdes.

Smiley Face-logo TM Smileyworld Ltd.

EN SÆRLIG TAK TIL

Alle fra det oprindelige udviklingshold bag Command & Conquer Red Alert 3.

Alle fra EALA for deres støtte, særligt Michael Verdu, Chris Corry, Shannon Studstill, Yumi Yang, Jill Eckhart, Amy Small, Carl Hughes, Marcel Samek, Clive Downie, Craig Owens, Jarrod Voth, Susan Otto, Mel Resonable, Brandon Lukach, Mastering Lab, Facilities, IS&T og alle de andre udviklingshold hos EALA.

Og til alle i Electronic Arts for deres støtte, særligt John Ricciello, Frank Gibeau, Nick Earl, Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis Castle, Tammy Schachter, Mike Quigley, EA Legal Team, Central Development Services og onlinegruppen.

Udviklerne vil gerne takke deres familie og venner. Uden deres støtte ville dette spil ikke have været muligt:

Annie Laurie Abriel; Achilles Crain; Farah Ajami; Maha & Ramzi Ajami; Jeremy Arambulo; Cassandra Aston; Jaylen Barsana; Kayden Barsana; Shamara Barsana; Anda, Keoni, and Bodie Chen; Anna Chen; Linda Chou; David Cobb; Jennifer Cox; Eric & Coby Dahlstrom; Linda Danet; Brandyn Davis; Ron and Laurie Davis; Hao "Hawk" Dinh; Ida Eng; Elizabeth Estline; Itai Estline; James, Kyung, Lindsay, and Jessica Fake; Camille Flores; Scott Friedman; Rowena Garrett; Erika, Amanda, Grace & Isabelle Goodwin; Julie Grey; Paul & Mary Hendricks; Jenna Hogan; Vanya Holt; Madelyn Intrieri; Celeste Jacobi; Kristen Jacobsen; Joan Jaekel; Roman G. Janczak; Gillian Jarvis; Celina Jenkins; Csebjia Jenkins; Parker Jenkins; Valerie, Raven, & Tristan Jones; Alex Kasavin; Alexander & Marina Kasavin; Jenna & Esme Kasavin; Catherine, Mei Mei, and Alina Knowlton; Lisa Kron; Donna LaFave; Mags, Emil, Raphael, and Miranda Laviers; Pierce Laxa; Elizabeth Levy; George and Penny Levy; Amy and Samuel Liu; Lori, Travis, Megan, and Ashley Machin; Katrina Macrae; Oceanis and Jezebel McCarthy; Michi Miyazaki; Jackie Mizrahi; Barbara Moldavon; Casey Moldavon; Sherman & Ida Moldavon; Chad Mutchler; Angie Newman; Uyen Nguyen; Matthew & MJ Noerper; Susan Noerper; Michael Ott; Mallory Ott; Meltem Oztan; Rachel Agnes Pangniban; Jerzy Preisner; Karolina Preisner; Luke Preisner; Ursula Preisner; Atam Rao; Cameron Richey; Krista Richey; Makenna Richey; Jessica Rose; Ramirez Clan; El Sajo; Elliott Schaefer; Jeff and Katie Schenkelberg; Rima Singh; Ryan Ramlogan; Adam, Amy, Ben, Cindy, and Larry Springer; Rose & Link Stewart; Raisa Sverchinsky; Jean Tai; Kathryn Tam; Tang and FOT Crew; The Tang Family; Richard & Leah Taylor; Team DrkSide;

The Family Torres; Karen Tzong;
Lind Vang; Cindy White; Maresa
Wickham; Zerlina Wong; Erin Wood;
Raulette Woods; Paola Yap; Roxann
Zarchin

Vi ønsker også at takke hele
Command & Conquer-fællesskabet
for deres utrættelige støtte og

passion for denne spilsérie og for
at inspirere os under udviklingen af
dette spil.

Marketing- og PR-gruppen ønsker
at takke:

Nola Armstrong og pigerne fra
Gillespie Agency; Carl Braun;
Richard Morgan Fliehr; Paul
Heyman; Cam Le; Kevin Lynch; Rus

McLaughlin, Nigel Meiojas; Dave
Meltzer; Volker & Christel Mueller;
Scott Prusha; Sherlyn Soo; Matthew
Walker; David, Carol, and Ellen
Wong; Elizabeth Tran Wong; Grace
& Jim Yang

Slut dig til os. Vi ser længere frem.



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-logoet og Command & Conquer er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre lande. Alle rettigheder forbeholdes. Alle andre varemærker tilhører deres respektive ejere.

WWX01606532MT